

Penguatan Literasi Digital dengan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif bagi Tutor Brilliant Brain Indonesia

Aditya Lapu Kalua¹, Dewi Christa Kobis², Megastin Massang Lumembang³, Rama Ijon Turnip⁴,
Regita Reyne Ismail⁵, Indah Syaidina Gusti⁶

^{1,4,5,6}Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Sam Ratulangi

²Program Studi Sastra Inggris, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Sam Ratulangi

³Program Studi Fisika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Sam Ratulangi

¹adityalapu.kalua@unsrat.ac.id, ²kobisdewichrista@unsrat.ac.id, ³megastinml@unsrat.ac.id,

⁴ramaturnip106@student.unsrat.ac.id, ⁵regitaismail106@student.unsrat.ac.id,

⁶indahgusti106@unsrat.ac.id

(* : coresponding author)

Received	Accepted	Publish
20-September-2025	25-September-2025	25-September-2025

Abstrak – Di era pendidikan modern, literasi digital menjadi keterampilan penting, namun masih banyak tutor di Brilliant Brain Indonesia yang belum sepenuhnya menguasai implementasi pembelajaran digital, khususnya dalam pemanfaatan media pembelajaran interaktif. Kondisi ini menjadi hambatan dalam menciptakan proses belajar mengajar yang menarik dan efisien. Program ini dirancang untuk meningkatkan literasi digital tutor sekaligus mendorong kualitas pembelajaran melalui penerapan media interaktif. Tujuannya tidak hanya memperkuat keterampilan teknologi, tetapi juga memupuk kreativitas dan inovasi dalam metode pembelajaran, sehingga pengalaman belajar lebih relevan dengan kebutuhan masa kini. Kegiatan yang dilakukan meliputi: (1) Workshop literasi digital untuk tutor, (2) Pendampingan langsung dalam pembuatan media pembelajaran interaktif, (3) Pelatihan lanjutan guna memperdalam keterampilan penggunaan media interaktif, dan (4) Evaluasi berkala untuk memastikan efektivitas penerapannya. Melalui program ini, tutor diharapkan dapat mengasah kemampuan digital, menghadirkan pembelajaran yang inovatif, serta meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar peserta didik. Selain itu, program ini membangun budaya inovasi, kerja sama, dan responsivitas terhadap perkembangan teknologi. Dengan demikian, Brilliant Brain Indonesia dapat memperkuat posisinya sebagai institusi yang tanggap terhadap tantangan era digital sekaligus mencetak generasi pembelajar kreatif, adaptif, dan siap menghadapi masa depan.

Kata Kunci: Pelatihan; Literasi; Media; Digital; Tutor.

Abstract– In the era of modern education, digital literacy has become an essential skill. However, many tutors at Brilliant Brain Indonesia have not yet fully mastered the implementation of digital learning, particularly in utilizing interactive learning media. This condition hinders the creation of an engaging and efficient teaching and learning process. This program is designed to enhance tutors' digital literacy while also improving the quality of learning through the application of interactive media. Its objectives are not only to strengthen technological skills but also to foster creativity and innovation in teaching methods, making the learning experience more relevant to today's needs. The activities carried out include: (1) Digital literacy workshops for tutors, (2) Direct mentoring in the development of interactive learning media, (3) Advanced training to deepen the skills of operating interactive media, and (4) Regular evaluations to ensure the effectiveness of its implementation. Through this program, tutors are expected to sharpen their digital competencies, deliver more innovative learning, and increase student participation and motivation. Furthermore, the program aims to build a culture of innovation, collaboration, and responsiveness to technological developments. Thus, Brilliant

Brain Indonesia can strengthen its position as an institution responsive to the challenges of the digital era while producing creative, adaptive learners who are ready to face the future.

Keywords: *Training; Literacy; Media; Digital; Tutor.*

1. PENDAHULUAN

Brilliant Brain Indonesia adalah lembaga bimbingan belajar yang beroperasi sejak 2020, dengan kantor pusat yang beralamat di Ruko Sarapung Jl. Sarapung no. 25 A, Kel. Wenang Utara, Kec. Wenang, Kota Manado, Sulawesi Utara. Berdasarkan data terbaru per 13 Januari 2025, jumlah tutor di kantor pusat Brilliant Brain Indonesia berjumlah 17 orang, dan jumlah peserta didik sebanyak 416 siswa yang mengampu berbagai peminatan yang disediakan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan manajemen Brilliant Brain Indonesia, metode tutoran yang digunakan oleh tutor telah memanfaatkan media pembelajaran, namun belum sepenuhnya berbasis multimedia interaktif. Hal ini menyebabkan peserta didik kurang tertarik selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan perkembangan teknologi di dunia pendidikan yang semakin mengarah pada pembelajaran digital, tantangan baru muncul bagi para staf tutor di Brilliant Brain Indonesia. Para peserta didik yang mayoritas merupakan anak muda yang memiliki keunggulan dalam penggunaan media digital dibandingkan dengan para tutor. Oleh karena itu, tutor di Brilliant Brain Indonesia perlu mulai beralih ke metode pembelajaran berbasis digital untuk lebih efektif mendistribusikan materi kepada peserta didik (Chotimah & Fatimah, 2022). Kurangnya media pembelajaran yang interaktif ini menyebabkan peserta didik cenderung merasa cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran (Sunarti, 2022).

Penggunaan media atau alat bantu dalam pembelajaran telah diakui oleh banyak praktisi pendidikan sebagai elemen penting yang dapat mendukung aktivitas belajar, baik di dalam maupun di luar kelas, serta membantu meningkatkan prestasi belajar siswa (Purwanti, 2010). Namun, dalam praktiknya, masih banyak tutor yang belum memanfaatkan media ini secara optimal dalam proses pembelajaran (Sunarti, 2022). Hal serupa juga terjadi di Brilliant Brain Indonesia, sebuah lembaga bimbingan belajar, di mana penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia dan game edukasi masih belum banyak diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, setiap tutor dan pihak terkait perlu berupaya untuk mengembangkan metode pembelajaran dengan memanfaatkan media berbasis multimedia (Lesmana et al., 2018; Lesmana & Permana, 2018). Penggunaan media dalam penyampaian materi pembelajaran memberikan berbagai manfaat, seperti memudahkan tutor dalam menjelaskan materi dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Audie, 2019). Dengan bantuan aplikasi komputer, media pembelajaran dapat menampilkan gambar atau video yang menarik (Irsan et al., 2021). Salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis audio visual, seperti video dan presentasi interaktif, adalah Canva (Kharissidqi & Firmansyah, 2022). Canva memiliki lebih banyak fitur dibandingkan dengan aplikasi presentasi biasa (Irsan et al., 2021). Media pembelajaran audio visual ini mengintegrasikan dua elemen utama, yaitu audio (suara) dan visual (gambar), serta memadukan unsur multimedia seperti warna, teks, gambar, audio, animasi, dan video (Sukmadewi & Suniasih, 2022). Selain pembelajaran berbasis audio visual, ada juga pembelajaran berbasis game edukasi dengan memanfaatkan tools seperti Kahoot, Quizizz, dan Wordwall (Kharissidqi & Firmansyah, 2022). Penggunaan game edukasi ini dapat meningkatkan proses belajar mengajar dengan mendorong literasi informasi peserta didik selama proses pembelajaran (Nurhayati et al., 2022). Dengan demikian, pembelajaran di dalam kelas dapat menjadi lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan melalui pendekatan digital. Melihat peluang dari tantangan yang dihadapi oleh Brilliant Brain Indonesia, tim PKM berencana mengusulkan sebuah program pendampingan bagi para tutor untuk mengembangkan media pembelajaran yang interaktif. Tujuan dari program ini adalah untuk meningkatkan literasi digital tutor di

Brilliant Brain Indonesia melalui workshop pendampingan pembuatan media pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan tools seperti Canva, Kahoot, Quizizz, dan Wordwall. Workshop pendampingan ini diharapkan dapat menjadi sarana bagi para tutor di Brilliant Brain Indonesia untuk mengembangkan diri dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan menarik (Kharissidqi & Firmansyah, 2022). Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan untuk memberikan penyegaran sekaligus memperkenalkan berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan profesionalisme para tutor (Sunarti, 2022).

2. METODE PELAKSANAAN

Berdasarkan hasil analisis situasi dan permasalahan yang dihadapi oleh mitra, serta dengan mempertimbangkan kapasitas sumber daya manusia yang dimiliki oleh desa mitra dan Tim Pelaksana PKM, secara keseluruhan pelaksanaan program kemitraan masyarakat dirumuskan dalam tiga tahapan utama.

2.1 Persiapan

Proses dalam persiapan meliputi hal-hal sebagai berikut:

1. Analisis situasi dan kebutuhan mitra.
Tahap ini dilakukan untuk menentukan sasaran dan permasalahan yang akan diselesaikan. Pada tahap ini dilakukan survey dan koordinasi dengan pimpinan bagian akademik yang berkaitan dengan proses belajar mengajar di Brilliant Brain Indonesia.
2. Identifikasi masalah
Berdasarkan hasil analisis situasi dan pemetaan kebutuhan, dilakukan proses identifikasi serta perumusan masalah spesifik yang dihadapi oleh kelompok sasaran. Dalam hal ini, kelompok sasaran yang dimaksud adalah tenaga pengajar di Brilliant Brain Indonesia.
3. Menentukan Tujuan Kerja
Pada tahap ini ditentukan kondisi baru yang akan dicapai/dihasilkan melalui kegiatan program kemitraan masyarakat ini.
4. Rencana pemecahan masalah
Masalah yang sudah diidentifikasi perlu diselesaikan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan yaitu kondisi yang diharapkan. Pada tahap ini dilakukan pencarian alternatif solusi, kemudian dipilih alternatif terbaik dengan mempertimbangkan situasi dan kelompok sasaran serta tim pelaksana kegiatan. Alternatif yang dipilih adalah solusi yang memberikan manfaat maksimal, memiliki kelemahan paling kecil, dan meminimalkan resiko. Solusi yang ditetapkan dalam hal ini adalah melalui pelatihan dan pendampingan.

2.2 Pelaksanaan

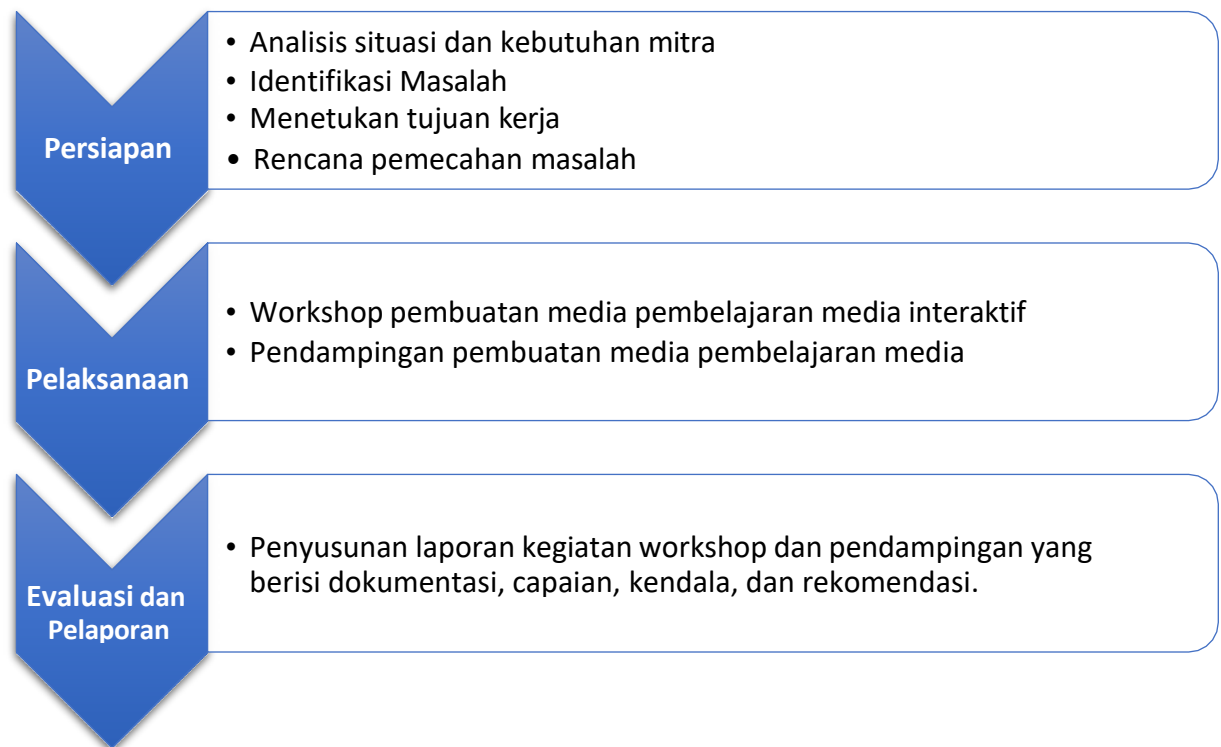
Berdasarkan identifikasi masalah yang sudah dirumuskan dan tujuan yang hendak dicapai maka program pengabdian masyarakat ini dilakukan dalam 2 macam kegiatan yaitu:

1. *Workshop*: *Workshop* akan menjadi tahap awal dari program ini. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman dasar mengenai literasi digital kepada para pengajar. Materi yang disampaikan mencakup pembuatan video pembelajaran menggunakan *Canva* serta pemanfaatan aplikasi pembelajaran berbasis permainan edukatif, seperti *Kahoot*, *Quizizz*, dan *Wordwall*.
2. Pendampingan: Pendampingan Langsung untuk Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif.

Setelah pelaksanaan workshop, para pengajar akan diberikan pendampingan secara langsung dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan alat-alat yang telah dipelajari selama workshop

2.3 Evaluasi dan Pelaporan

Evaluasi dilakukan untuk menilai keseluruhan pelaksanaan kegiatan. Tujuan evaluasi ini adalah untuk memantau perkembangan penerapan media pembelajaran interaktif di kelas. Hasil dari evaluasi tersebut akan digunakan untuk mengidentifikasi area yang perlu perbaikan serta menyesuaikan pendekatan pendampingan dan pelatihan di masa yang akan datang. Selanjutnya, laporan disusun sebagai bentuk pertanggungjawaban atas pelaksanaan program kemitraan masyarakat (PKM) yang telah dilaksanakan.



Gambar 1. Tahapan pelaksanaan kegiatan PKM

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan program ini menunjukkan adanya peningkatan keterampilan tutor Brilliant Brain Indonesia dalam memanfaatkan berbagai aplikasi digital untuk merancang media pembelajaran interaktif. Hasil pendampingan yang dilakukan memperlihatkan perubahan positif pada kreativitas tutor serta peningkatan variasi media pembelajaran yang digunakan dalam proses mengajar.

3.1 Penjelasan Kegiatan

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu workshop, pendampingan, dan evaluasi. Pada tahap workshop, tutor Brilliant Brain Indonesia diperkenalkan dengan konsep literasi digital serta diberikan pelatihan teknis mengenai penggunaan aplikasi pembelajaran digital seperti Canva untuk pembuatan video dan presentasi interaktif, serta Kahoot, Quizizz, dan Wordwall untuk game edukasi. Kegiatan dilanjutkan dengan sesi pendampingan, di mana tutor secara langsung mempraktikkan pembuatan media pembelajaran interaktif dengan bimbingan tim pelaksana. Selama proses ini, tutor diarahkan untuk mengembangkan kreativitas dalam mendesain media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Selain itu, dilakukan pula sesi evaluasi untuk menilai

kualitas media yang dihasilkan, efektivitas penggunaannya dalam kelas, serta kendala yang dihadapi tutor dalam implementasi. Dari kegiatan ini diharapkan tutor mampu menghasilkan media pembelajaran inovatif, meningkatkan variasi metode pengajaran, dan menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif serta menyenangkan bagi siswa.

3.2 Tingkat Pemahaman Tentang Kegiatan Yang Berlangsung

Melalui pelaksanaan kegiatan, tingkat pemahaman tutor mengenai literasi digital dan pemanfaatan teknologi pembelajaran interaktif diharapkan meningkat secara signifikan. Tutor yang sebelumnya terbatas dalam penggunaan media pembelajaran kini mampu mengoperasikan berbagai aplikasi digital secara mandiri. Pemahaman mereka tidak hanya sebatas pada aspek teknis penggunaan aplikasi, tetapi juga pada bagaimana mengintegrasikan media interaktif ke dalam materi ajar agar lebih menarik dan relevan bagi siswa. Tutor juga diharapkan memahami pentingnya inovasi dalam proses belajar mengajar serta termotivasi untuk terus mengembangkan media pembelajaran digital secara berkelanjutan. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan praktis, tetapi juga menumbuhkan pola pikir adaptif dan kreatif dalam menghadapi tantangan pendidikan di era digital.

3.3 Dokumentasi Kegiatan



Gambar 2. Pelaksanaan kegiatan PKM

4. KESIMPULAN

Program pendampingan literasi digital bagi tutor Brilliant Brain Indonesia berhasil meningkatkan keterampilan dalam pemanfaatan media pembelajaran interaktif. Melalui kegiatan workshop, pendampingan, serta evaluasi, tutor mampu memahami konsep literasi digital sekaligus menguasai penggunaan aplikasi seperti Canva, Kahoot, Quizizz, dan Wordwall. Penerapan media ini terbukti memperkaya variasi metode pengajaran, meningkatkan kreativitas tutor, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif. Selain peningkatan kemampuan teknis, kegiatan ini juga mendorong terbentuknya pola pikir inovatif dan adaptif dalam menghadapi perkembangan teknologi pendidikan. Dengan demikian, program ini tidak hanya memperkuat kualitas pembelajaran di Brilliant Brain Indonesia, tetapi juga mendukung terciptanya generasi pembelajar yang kreatif, termotivasi, dan siap menghadapi tantangan era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Sunarti, S. (2022). Pembuatan media pembelajaran menggunakan Canva pada pelatihan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi di Kabupaten Muba. *Jurnal Perspektif*, 15(1), 96–105.
- Chotimah, U., & Fatihah, H. (2022). Pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis TIK bagi guru dalam MGMP PPKN SMP. *Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat*, 5(2).
- Purwanti, L. (2010). Pengaruh penggunaan multimedia dalam mata pelajaran akuntansi terhadap minat, motivasi dan prestasi belajar akuntansi siswa kelas X SMK Negeri 1 Turen (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang).
- Lesmana, C., et al. (2018). Pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk guru SMP Negeri 1 Sungai Kakap. *Al-Khidmah*, 1(2), 61. <https://doi.org/10.29406/al-khidmah.v1i2.1216>
- Lesmana, C., & Permana, R. (2018). Pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. *Jurnal Transformasi*, 14(2), 139–147.
- Irsan, I., Pertiwi, A., & Fina, R. (2021). Pelatihan pembuatan media pembelajaran inovatif menggunakan Canva. *Jurnal Abdidias*, 2(6), 1412–1417.
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva sebagai media pembelajaran yang efektif. *Indonesian Journal of Education and Humanity*, 2(4), 108–113.
- Sukmadewi, L. P. M., & Suniasih, N. W. (2022). Media audio visual berbasis kontekstual pada muatan IPA meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 5(1), 138–149. <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i1.45898>
- Nurhayati, N., Vianty, M., Nisphi, M. L., & Sari, D. E. (2022). Pelatihan dan pendampingan desain dan produksi media pembelajaran berbasis aplikasi Canva for Education bagi guru bahasa di Kota Palembang. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 6(1), 171–180.
- Audie, N. (2019). Peran media pembelajaran meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 2(1), 586–595.